

Från fantasi till produkt

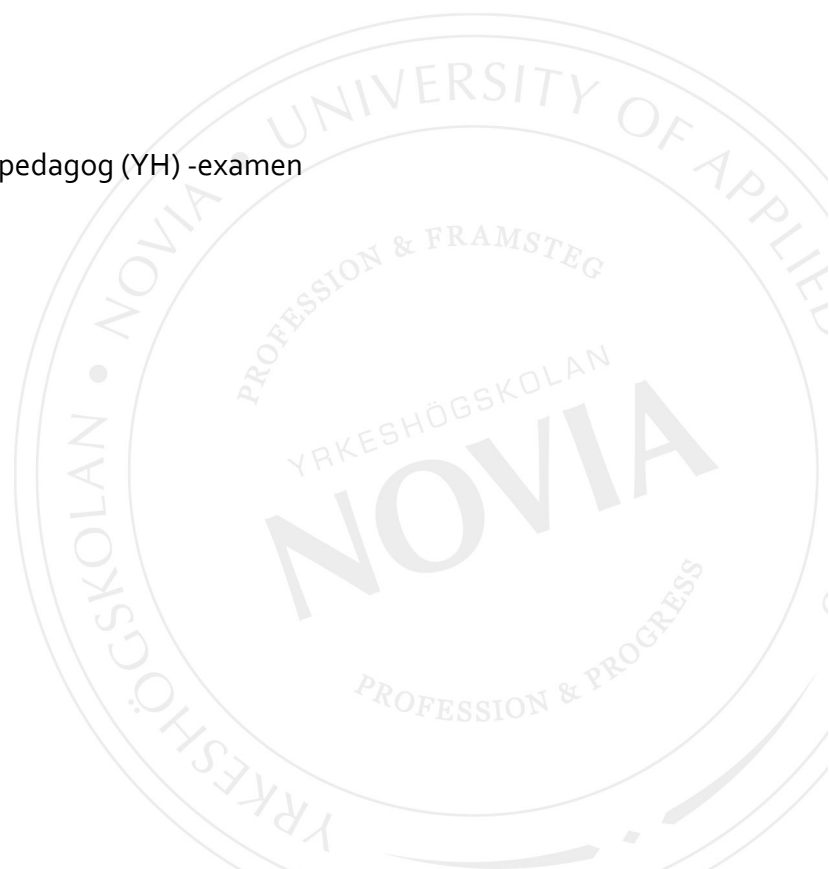
Att skapa en musiksaga och analysera dess betydelse som pedagogiskt verktyg

Rachele Greco

Examensarbete för Musikpedagog (YH) -examen

Utbildningen i Musik

Jakobstad 2018



EXAMENSARBETE

Författare: Rachele Greco

Utbildning och ort: Musik, Jakobstad

Inriktningsalternativ: Musikpedagog

Handledare: Gabriele Alisch, Bettina Backström-Widjeskog, Mats Granfors

Titel: Från fantasi till produkt- att skapa en musiksaga och analysera dess betydelse som pedagogiskt verktyg

Datum 03.04.2018

Sidantal 31

Bilagor

Abstrakt

Syftet med detta examensarbete är dels att beskriva processen att skriva en musiksaga, dels att öka förståelsen kring musiksagan som didaktiskt verktyg genom att analysera den pedagogiska nyttan med sagan, musiken och fantasin som element i undervisningen. De frågor jag söker svar på är hur man kan främja barnens fantasi och eget skapande genom en musiksaga och varför man kan använda sig av musiksagor som pedagogiskt verktyg.

Arbetet består både av en musiksaga och av en teoretisk del som diskuterar sagans, fantasins och musikens bakgrund samt syftet med musiksagor. Första delen av den teoretiska bakgrunden behandlar sagan, fantasin och musiken var för sig och slutligen binds alla element ihop för en kritisk analys av den pedagogiska nyttan. Andra delen är en beskrivning av processen att skriva musiksagan *Skattjakten* och dess tillhörande musik.

Slutsatsen av arbetet är att musiksagor främjar barns fantasi och uppmuntrar till att själv skapa egna lekar. Genom sagornas moral kan man lära sig många saker och själva sagostunden inverkar positivt på människans alla sinnen. Då man använder sig av musiksagor som pedagogiskt verktyg har pedagogen oändliga möjligheter att undervisa vad som helst. Dessutom gör sagostunden undervisningen roligare och informationen blir då lättare att ta till sig.

Språk: svenska

Nyckelord: musiksaga, fantasi, storytelling, kreativitet

BACHELOR'S THESIS

Author: Rachele Greco

Degree Programme: Music, Pietarsaari

Specialization: Music pedagogue

Supervisor(s): Gabriele Alisch, Bettina Backström-Widjeskog, Mats Granfors

Title: From imagination to product- to create a musical fairy tale and analyze its meaning as an educational tool.

Date 03.04.2018

Number of pages 31

Appendices

Abstract

The purpose of this thesis is to describe the process of writing a musical fairy tale and to increase the understanding of the use of musical fairy tales as didactic tools by analysing the pedagogical use of stories, music and imagination as element in teaching. The questions that I want to address are how one can promote children's imagination and creativity with the help of a musical fairy tale, and how one can use musical fairy tales as a didactic tool.

The thesis consists of a musical fairy tale and a theoretical part, which discusses the background of story, imagination and music and the purpose of musical fairy tales. The first part of the theoretical background treats the story, the imagination and the music individually and finally ties all the elements together to highlight the educational benefit. The second part is a description of the process of writing the fairy tale *Treasurehunt* and its associated music.

The conclusion of the thesis is that musical fairy tales promote children's imagination and encourage them to create their own games. Through the morals of the fairy tales it is possible to learn many things and the storytelling itself has a positive effect on all the senses. When using musical fairy tales as an educational tool, the teacher has endless possibilities to teach anything and in addition, the storytelling makes teaching more enjoyable and the information becomes easier to absorb.

Language: swedish Key words: music fairy tale, imagination, storytelling, creativity

Innehållsförteckning

1	Inledning.....	1
1.1	Syfte och forskningsfrågor	1
1.2	Disposition av arbetet	2
2	Sagan	3
2.1	Sagens bakgrund och betydelse.....	3
2.2	Sagan ur ett pedagogiskt perspektiv.....	4
2.3	Storytelling - att berätta en historia.....	7
3	Fantasi.....	9
3.1	Varför har barn behov av att använda fantasin?	11
3.2	Fantasin i dagens teknologiska värld	12
4	Musikens och sångens roll i sagostunden	13
4.1	Inläring med hjälp av musik och sång	14
5	Från fantasi till produkt- processen av det praktiska arbetet.....	17
5.1	Idén föds.....	17
5.2	Att skriva en saga	18
5.3	Att skriva musik till en saga.....	21
5.4	Den färdiga produkten.....	23
6	Slutdiskussion	26
6.1	Musiksagan <i>Skattjakten</i> - ett pedagogiskt verktyg.....	26
6.2	Fortsatt forskning	29
6.3	Avslutning.....	29
	Källförteckning	31

1 Inledning

Brukar du fantisera historier? Kanske att du, precis som jag, tänker ut olika äventyr när du ligger sömlös om nätterna, reser långa sträckor eller när du helt enkel behöver ta avstånd från verkligheten. Tänk vilken härlig förmåga att få fantisera om vad som helst och använda sig av sin kreativitet. Tyvärr är det inte alla som kan göra det, antingen för att de aldrig kunnat eller för att det kanske tappat förmågan och vet inte länge hur man gör.

Jag har valt att använda mig av min fantasi och skriva en musiksaga. I detta arbete beskrivs processen att skriva sagan och musiken och samtidigt behandlas de olika element som kretsar kring musiksagan. I musiksagan *Skattjakten* läggs fokus på fantasin. Min uppfattning är att dagens barn och ungdomar inte använder sig tillräckligt mycket av sin fantasi och en av orsakerna kan vara att det finns för många ”färdiga spel” som barnen kan spela/leka med i den teknologiska världen vi lever i. Datorer, telefoner och spelkonsoler erbjuder oändligt mycket och barnen verkar sitta hellre framför en telefon än att hitta på egna lekar. Med dessa ”färdiga spel” följer barnen andras regler och har inte möjlighet att själva bestämma vad nästa steg blir eller hur leken skall sluta. Det finns inte heller plats för spontana och egna påhittade inlägg i spelet. Barnen blir passiva och, om jag får säga det, hjärntvättade.

Genom att läsa eller lyssna på sagor väcks fantasin och sagans inbegripna moral väcker förhoppningsvis till insikt. Sagor eggas fantasin. Genom att använda fantasin utvecklas kreativiteten. Denna inre psykiska energi är mycket kraftfull och inverkar på hela vår personlighet. Enligt Csikszentmihályi (2003, s. 152 f) upplever vi lycka genom kreativitet, i de stunder när vi uppslukas av aktiviteten, av engagemanget och glömmer tid och rum. Att fantisera och leka med idéer skapar nya sätt att beskriva verkligheten och utvecklar vår förståelse för komplicerade saker. Jag anser att fantasin är en viktig del av människans liv, främst då man är liten men även som vuxen, därför vill jag uppmuntra alla som läser att låta fantasin flöda och, med hjälp av lite musik, se vart hjärnan kan föra en.

1.1 Syfte och forskningsfrågor

Syftet med detta examensarbete är dels att beskriva processen att skriva en musiksaga dels att öka förståelsen kring musiksagan som didaktiskt verktyg genom att analysera den

pedagogiska nyttan med sagan, musiken och fantasin som element i undervisningen. Till musiksagan *Skattjakten* hör en berättelse och relaterade sånger. Produkten riktar sig främst till förskole- och lågstadiebarn, men alla som vill får ta del av äventyret.

De punkter som jag kommer att lägga fokus på är sagans betydelse, musik och sång som hjälpmedel i inläringen, fantasin och konsten att berätta en saga, *storytelling*.¹ I och med att jag upplever det engelska ordet *storytelling* väldigt beskrivande, kommer jag medvetet att använda det flera gånger i detta arbete.

Jag kommer att utgå från följande forskningsfrågor:

1. Hur kan man främja barnens fantasi och eget skapande genom en musiksaga?
2. Varför använda sig av musiksagor som pedagogisk verktyg?

Den teoretiska delen av mitt examensarbete diskuterar sagan, fantasin och musiken i sagan i syfte att skapa en större förståelse för musiksagan och fantasins kraft som pedagogiskt verktyg. Den praktiska delen av mitt examensarbete utgörs av processen att skriva en musiksaga och att analysera denna process.

1.2 Disposition av arbetet

Arbetet är indelat i två större delar. Arbetet inleds med en teoretisk inblick i sagor, *storytelling*, fantasi och musik för att sedan gå över till redovisningen av det praktiska arbetet. I den teoretiska delen struktureras arbetet enligt musiksagans olika element. Till först behandlas sagans historik, betydelse och dess pedagogiska syfte för att sedan diskutera *storytelling*, vilket är en viktig del av hela sagostunden. I kapitel tre behandlas fantasin, som är en av grunderna för detta arbete; vad är fantasi och hur kan man utvecklas som individ genom fantasi, lek och eget skapande? I fjärde kapitlet presenteras musikens syfte i sagostunden och dess möjligheter att fungera som hjälpmedel vid inläring och även utveckling av bland annat språk och minne. I kapitel fem redovisas processen kring musiksagan *Skattjakten* och sista kapitlet utgör en sammanfattning där den pedagogiska nyttan med musiksagor som pedagogiskt verktyg lyfts fram.

¹ Det engelska ordet används allmänt i den svenska vokabulären, jag har därför valt att använda mig av det begreppet.

2 Sagan

I detta kapitel behandlas sagornas härkomst och dess betydelse för människans utveckling och välmående. Varifrån härstammar sagorna? Hur är de uppbyggda och vad är deras syfte? Sagornas pedagogiska aspekter kommer att utforskas och slutligen diskuteras storytelling och grunderna för hur man berättar en historia.

2.1 Sagans bakgrund och betydelse

De flesta människor, oberoende ålder, uppskattar att lyssna på sagor. Konsten att berätta och att lyssna på sagor har funnits sedan grottmänniskornas tid och, utöver gemenskapens syfte, har sagorna oftast används som läromedel för liv och moral. Långt innan det fanns ett skriftspråk fördes sagor, sägner och myter vidare från generation till generation via muntligt tradition. De äldsta sagor, skrivna på papyrusrullar för tre-, fyratusen år sedan, kan spåras till Egypten, Assyrien och Babylonien. Genom resenärer har sagor från ett visst land sedan förts vidare till andra länder. (Granberg, 1996, s. 13).

Sagorna innehåller oftast motsatser som hot och trygghet, fara och harmoni. Där kan finnas ondska, våld, krig och förtryck parallellt löften att det hela är bara en saga. Sagan i sig är samtidigt både tydlig och fantasifull och kan tolkas på många olika sätt. Sagans uppbyggnad följer oftast samma mönster; 1) inledning där huvudfigurerna presenteras, 2) dramatisk händelse eller ett problem/konflikt, 3) upplösning och 4) lyckligt slut. Det är viktigt hur man inleder och avslutar historien. Inledningen "Det var en gång" öppnar historien och skall locka publiken att lyssna och ta ett steg ur verkligheten. Om en berättelse inte inleds bra finns det risken att man tappar lyssnarnas intresse. Slutet "Så levde de lyckliga i alla sina dagar" är också mycket viktig. Åhörarna får kliva ur sagan och återvända till verkligheten, förhoppningsvis med något nytt i bagaget. Sagoberättandet skapar en stämning av trygghet och genom att överföra moral, historik samt språkliga begrepp fungerar sagan som en förmedlare av vårt kulturarv. Sagor behövs för alla. (Granberg, 1996, s. 24-27).

I boken *Sagans förtrollande värld* hävdar Bruno Bettelheim (1975, s.11) att de gamla folksagorna är givande och lärorika för både unga och vuxna. Han förklarar på följande sätt:

”För att en berättelse skall lyckas hålla barnens uppmärksamhet vid liv måste den roa och väcka nyfikenhet. Men för att berika livet måste den kunna egga deras fantasi, hjälpa dem att utveckla sitt förstånd och att reda ut sina känslor, den måste svara mot deras fruktan och förväntningar, ge fullt erkännande åt deras svårigheter och på samma gång ge en vink om lösningar på problem som de är ansatta av.”

Jag anser att detta stämmer bra både på mig och på många andra jag känner. Genom sagorna har man fått insikt och förståelse om världen och livet både i då- och nutiden. Man har fått roa sig genom att lyssna till berättelser och genom att använda fantasin har man sedan skapat egna berättelser och lek utifrån det man hört. Detta betyder att sagor har flera betydelser för människans utveckling och välbefinnande. Kan sagor då användas som pedagogiskt verktyg? I nästa avsnitt behandlas sagan ur ett pedagogiskt perspektiv.

2.2 Sagan ur ett pedagogiskt perspektiv

”Sagan är för själen vad maten är för kroppen” (Granberg, 1996, s.37).

Citatet är kort men väldigt beskrivande. Jag tolkar detta som att sagor är redskap för människans utveckling. Genom sagornas moral får människan kunskap och byggstenar för livet. Man får underhållning men också inblick i hur det kan gå om man gör rätt eller fel val i livet.

Lennart Helsing (enligt Granberg, 1995, s. 45) lyfter fram att barnlitteratur är ett uppfostringsmedel med huvudsakligen fyra uppgifter: språkutvecklare, tid- och rumsorienterare, socialt orienterande och aktiverande av livskänslan. Dessutom menar han att barnlitteratur även ska ha underhållningsvärde. Boken har över femtio år på nacken (utgavs första gången 1963), men Granberg menar att Helsing tankar sammanfaller i stort sätt med sagostundens pedagogiska uppgift. Detta lyfts även fram av Collins & Cooper (1997, s. 2) som betonar att berättelsen ligger i grunden av undervisning och lärande.²

För att förstå innehållet i en bok, en sång eller vad en lärare föreläser om, måste orden bli till föreställningar. Orden måste väcka minnen och associationer. Enligt Knutsdotter Olofsson (1992, ss. 82-83) integreras ny information med gamla erfarenheter och man ser

² ”Story is at the very heart of teaching and learning.”

dessa med nya ögon, de får struktur, kategoriseras och benämns. Leken, läsandet, teater och film, utövandet och upplevandet av musik och konst, alla dessa konster håller föreställningsförmågan vid liv. Genom dessa konster hittar människan *det välsignande tillståndets* som ger oss glädje och därför möjligheten att lära utan ansträngning. Efter ett lektionsspass då man varit omsluten av detta känner man sig inte utmattad utan nöjd och glad. I likhet med Csikszentmihályi (2003) talar vi inom musik om *flow*, som är detta tillstånd man söker efter i övningstillfällen och när man framför musik. När man befinner sig i detta *flow* presterar man på bästa möjliga sätt.

Det är lärarens uppgift att skapa förutsättningar för eleverna att kunna upprätthålla harmonin som *det välsignande tillståndet, flowet*, för med sig. För att underlätta för eleverna att sätta sig i lekens och fantasins medvetandetilstånd måste läraren kunna dramatisera lektionen. Kunskapen blir levande och lättare att ta åt sig om eleverna lyckas glömma bort klassrummet, tiden, rädslan att göra fel och istället låter informationen bli tydligt för den inre blicken. (Knuttdotter Olofsson, 1992, ss. 82-83).

Vilka fördelar finns i att använda sagor i undervisningen? Sagostunden ger barnen underhållning och glädje. Barn har lättare att lära sig när de har roligt än genom tvång och på så sätt kan de också dra nytta av sagans budskap. Genom att samlas kring sagostunden får barnen en gemensam upplevelse som ger dem samma erfarenhet och stärker gruppkänslan. Granberg (1996, s. 41) konstaterar att barn som tidigt får höra sagor och berättelser har lättare att känna empati, medkänsla och inlevelse. Sagostund kan användas för att skapa socialt kontakt och gemenskap, en vi-känsla som Granquist C. kallar det. Berättelser bygger verkligen broar mellan människor - genom att berätta för varandra får vi förståelse för varandras verklighet. (Granquist).

Barnens språk påverkas av en sagostund både genom att öka ordförrådet och vidga ordförståelse, men också grammatiskt. (Granberg, 1996, ss. 42-43). Jag håller med Granberg i detta avseende och känner igen mig själv i dessa påståenden. Jag har lärt mig många nya ord genom sagor och än idag kan jag koppla ett visst ord till sagan från vilken jag först hörde ordet. Dessutom tror jag att alla kan hålla med om att man har lättare att minnas något som har blivit undervisat med hjälp av en berättelse än något som bara blivit uppläst ur en faktabok.

Samtidigt som vokabulären utvecklas, utvecklas även föreställningsförmåga och barnen får lättare att förstå abstraktioner, fortsätter Granberg. (1996, s. 44). Detta främjar den intellektuella utvecklingen. Små- och äldre barn med lång vana och erfarenhet av att ”se”

och lyssna till sagor kan utveckla sin föreställningsförmåga. Med fantasins hjälp kan de skapa inre bilder utifrån en berättad historia - fantasin förvandlar orden till ett inre bildspel. Genom att lyssna till sagor väcks barnens fantasi och den utvecklas ytterligare om sagostunden kan engagera och locka till aktivt deltagande. På det viset blir sagostunden en dialog och barnens initiativförmåga uppmuntras och även deras självförtroende stärks. Om man lyckas göra sagostunden så intressant att barnen lyssnar aktivt tränas också koncentrationsförmågan. Stökiga och mycket aktiva barn kan övergå till uppmärksamma lyssnare.

Bettelheim (1975, s.12) diskuterar sagans betydelse för barnens psykiska utveckling. Han hävdar att sagofigurerna och sagornas symbolik talar till det undermedvetna hos barnen och att de därför har en betydelsefull funktion för jagutvecklingen. Sagor förmedlar såväl sanna som dolda betydelser. På en och samma gång kan de tala till alla skikt inom människan och når både det oerfarna barnet som den livserfarna människan. Enligt Bettelheim har sagor viktiga budskap att förmedla det medvetna, det förmedvetna och det omedvetna, för att använda Sigmund Freuds begrepp. Genom att ta upp mänskliga och relaterande problem, kan man med hjälp av sagorna uppmuntra utvecklingen av barnets framväxande jagkänsla samtidigt som de befriar det förmedvetna och det omedvetna. Detta visar sagans pedagogiska styrka på så väl det personliga, som sociala planet. Människan kan utveckla både sitt språk, allmänskänedom och även självkänsla.

Eftersom en saga kan ha många bottnar och spela på många skilda strängar hos lyssnarna, fyller en och samma saga olika funktioner hos olika människor och kan växa med ålder, utveckling och intressen förklarar Granberg. (1996, s. 25). En saga kan alltså svara mot olika behov hos samma barn vid olika åldrar och den påstående kan knytas ihop med Bettelheims ovanstående diskussion. Jag anser att det medvetna, det förmedvetna och det omedvetna ändras med ålder och erfarenhet, vilket kan förklara varför en berättelse, eller livshändelse, kan tolkas och upplevas annorlunda beroende på ålder, erfarenhet och livssituation - människan utvecklas hela tiden under sin livstid.

Bettelheim (1975, ss. 11-18) hävdar att:

”Barnen behöver idéer om hur de skall städa inom sig och skapa ordning i sitt liv. De behöver en moralisk fostran som smidigt och endast på indirekt väg visar fördelarna av ett moraliskt handlande, inte genom att komma med abstrakta etiska begrepp utan genom sådant som barnet uppfattar som konkret och därför meningsfullt för egen del.”

Han förklarar hur man kan få denna ”fostran” genom folksagorna. Sagor påverkar både medvetet och omedvetet och, genom att vara framtidsinriktade, kan vägleda till ett gynnsam och självständig tillvaro. Man ställs ansikte mot ansikte med grundläggande mänskliga situationer. Sagor förmedlar budskapet om att man inte kan springa undan hårda strider i livet på grund av att strider hör till våra liv. Men om man modigt möter alla oväntade och orättvisa motgångar kommer man att besegra allt och alla och slutligen stå som vinnare, påpekar Bettelheim.

Enligt Granberg (1996, s. 47) kan syftet med sagostunden sammanfattas på följande sätt:

”(...) sagostunden fyller många funktioner (...). Målet med småbarns sagostund är att skapa förutsättningar för barnen att utvecklas till harmoniska och fantasifulla barn med gott självförtroende, välutvecklat språk och god begreppsuppfattning. Utifrån det väckta intresset för litteratur som kulturbärare, kunskapskälla och underhållning får barnen en god grund för läs- och skrivträning.”

Det finns alltså många fördelar med att använda sagor som pedagogiskt verktyg i undervisningen. Förutom att underhålla stärker sagostunden grupp känslan, utvecklar språket, tränar koncentrationen, främjar fantasin, förmedlar kunskap och väcker intresse för litteratur. Men sagans budskap kan vara svårt att ta till sig om den som berättar inte gör ett bra jobb. Hur man berättar en saga är minst lika viktigt, om inte viktigare, som själva budskapet i sagan. I nästa avsnitt behandlas berättandets konst.

2.3 Storytelling - att berätta en historia

”Den bästa berättaren och talaren är den som får oss att se - med öronen.”

Arabiskt ordspråk

I detta avsnitt redovisas berättandets konst. De viktigaste punkter jag tar upp är hur man skall framföra en saga för att fånga och behålla lyssnarnas uppmärksamhet samt hur och varför man kan använda sig av sagor som läromedel.

Enligt Rives Collins och Pamela J. Cooper (1997, ss. 1-2) är storytelling bland de äldsta sätt att kommunicera. Den finns i varje kultur. Storytelling binder, sammanför människan överallt i världen och i alla tider. Den används för att undervisa, inspirera, återberätta historiska händelser, underhålla, förmedla kulturarven med mera. Collins och Cooper

hävdar att storytelling är ett mycket kraftfullt verktyg i lärande- och undervisningssituationer.³ Detta betyder att sagor och storytelling hör ihop, den ena finns inte utan den andra.

I förra avsnittet konstaterades att orden måste bli till föreställningar för att kunna förstå saker, vilket vi nu kommer att fördjupa oss i ytterligare. I likhet med det inledande arabiska ordspråket framhåller Granberg (1996) att en bra berättare får lyssnarna att se det orden beskriver. Det blir som en film eller teaterföreställning i huvudet. Men hur kan man ge liv åt en text? Granberg hänvisar till den engelska dramapedagogen Dorothy Heathcote som pratar om sex dramaelement: stillhet/rörelse, tystnad/ljud och mörker/ljus. Med hjälp av dessa kontraster kan man förmedla texten på scenen eller i klassrummet. Hennes tankar kan även användas vid sagoframställning. Elementen kan ses som hjälpmedel för att fånga och behålla uppmärksamheten, öka koncentrationen och skapa stämning. Heathcote hävdar att en teaterledare skall vara ärlig och uppriktig mot sig själv, känslig inför gruppstämningen, kunna ställa barnens behov framför lärarens planer och kunna inta olika ledarroller. Dessa egenskaper kan mycket bra överföras till en pedagog. (ibid, 1996, ss 55-57).

Vilka egenskaper är grundläggande för en bra berättare? En engagerad berättare fångar och behåller lyssnarnas uppmärksamhet med hjälp av sin egen entusiasm och genom att använda röstens möjligheter för att nyansera berättelsen. Genom att använda olika röstnyanser och styrka, intonation, tempo, pauser, gester och minspel ges berättelsen liv. Röstens tonläge skall följa med i minspelet och ansiktets känsloläge. Genom att tala lite långsammare än vanligt, med mjuk målände och melodiös stämma, betona och dra ut ord som har större betydelse, samt sänka rösten när det blir spännande, ger ”nerv” åt berättelsen. Pauser är lika viktiga som själva orden. Dessutom, om man fyller ut berättelsen med ljudeffekter så som viskningar, visslingar eller sånger, hotfulla brummande, snyftningar, djurläten och liknande kan man göra den mera intressant. Man kan även ge olika röster till berättelsens figurer.

Allt sagoberättande bör präglas av direktkontakt med publiken. Det är viktigt att hela tiden vända sig till, och ha ögonkontakt med publiken. En bra berättare är också en bra iakttagare. Berättaren måste vara lyhörd för lyssnarnas reaktioner, engagemang och intresse. Det gäller att improvisera historien så att den hela tiden lockar lyssnarna. Det kan man göra genom att öka intensiteten, göra en plötslig höjning eller sänkning av rösten eller

³ ”Storytelling is a powerful teaching/learning tool.”

lägga in en längre paus. Om någon av lyssnarna uppträder störande kan det ibland räcka att man vänder sig till och berättar direkt till det barnet. Vid andra tillfällen kan det vara bäst att förkorta eller helt enkelt avsluta berättelsen. Om man återberättar en saga utan bok kan en fördel vara att man omarbetar sagan så att den bäst passar stunden. Beroende på lyssnarnas ålder eller stämning i sagostunden kan man omarbeta orden, innehållet och längden av sagan. När sagan är slut är det viktigt att låta tystnaden efter historien vila en stund, just för att markera att den är slut och för att ge barnen möjligheten att återvända till verkligheten. När man berättar samma saga om och om igen gäller det att berättaren förblir ivrig och engagerad. (Granberg, 1996, ss. 58-60).

Vilka fördelar finns i att använda sagor i undervisningen? Som vi såg i förra avsnittet ger sagostunden underhållning och glädje. Barn har lättare att lära sig när de har roligt än genom tvång och på så sätt kan de också dra nytta av sagans budskap. Berättelser bygger verkligen broar mellan människor eftersom vi får förståelse för varandras verklighet genom att berätta och lyssna till varandra. Utan engagemang mellan lyssnare och talare kommer inte syftet med pedagogiken till sin rätt menar Brodin och Hylander (2002).

Enligt Maltén (1998) lyssnar man inte bara auditivt utan även visuellt vid muntligt berättande. Maltén påpekar att forskare hävdar att cirka 55 % av berättelsen förmedlas genom kroppsspråket och genom röstens tonläge, pauser och rytm förmedlas 38 % av budskapet. Detta kommer att diskuteras ytterligare i kapitel 4.1.

Berättandets konst handlar kort och koncist om att fånga och behålla lyssnarnas uppmärksamhet genom att måla fram sagan med rösten och kroppen. Men för att kunna ta till sig det berättaren berättar behövs fantasin. I nästa kapitel diskuteras fantasin och det egna skapandet och vilken inverkan och betydelse dessa har för barnens utveckling.

3 Fantasi

Birgitta Knutsdotter Olofsson (1992, s. 70) hävdar följande: ”I ordet fantasi ligger frihet från verkligheten i ett nyskapande av händelser och i ovanliga transformationer av personer och ting”. Fantasi öppnar således upp till en obegränsad värld, där kreativiteten får flöda. Jag har besökt den världen oändligt många gånger och det är verkligen otroligt vad hjärna kan skapa och föreställa sig i fantasins obegränsade värld. Har ni till exempel stannat upp någon gång när ni läst en bok och funderat på hur det är möjligt att man kan se det man

läser? Man kan höra karaktärernas olika röster, se solen eller stormen och även känna dofter och smaker av det som beskrivs i berättelsen. Vad innebär ordet fantasi?

Fantasi är det man tänker sig. Det latinska ordet för fantasi är *imaginatio*, vilket betyder bild, föreställning, idé. Genom varseblivning skapar vi oss inre synbilder, bilder av ljud, dofter, känslor. I vår fantasi ser vi saker, hör röster, känner dofter. (Knutsdotter Olofsson, 1992, s. 75).

När vi säger ”fantasifullt” om något menar vi ofta att det sker på ett nytt och överraskande sätt och ofta med en träffsäkerhet, lätthet och självklarhet, som tyder på att impulserna från hjärnstammen inte drabbats av verklighetens restriktioner. Fantasi är inget man kan anstränga sig till, den kommer utan förvarning. Den ligger nedbäddad i tinguet eller kontexten och dyker upp i stunden. Påhittigheten har inga gränser. (ibid, s. 70).

Är fantasi och verklighet två olika saker? Vygotskij (1995, s. 9) menar att det inte finns någon motsättning mellan fantasi och verklighet. Fantasi är en medvetandeform - en kombinationsförmåga - som hör ihop med verkligheten på olika sätt. Ju rikare verklighet desto mer möjligheter till fantasi och vice versa. Genom fantasin tolkas erfarenheter och känslor. Han hävdar också att fantasin är grunden för varje kreativ aktivitet inom alla kulturens områden och den möjliggör det konstnärliga, vetenskapliga och tekniska skapandet. Allt som omger oss och som skapats av den mänskliga handen, i motsats till naturen, är en produkt av den mänskliga kreativiteten och skapandet som bygger på denna fantasi.

Detta betyder alltså att fantasins skapande aktivitet bygger på tidigare upplevelser och erfarenheter. En vuxen har rikare erfarenhet än ett barn och därför också mera utvecklad och mångsidigt fantasi än barnet (Vygotskij, 1995, s. 19). Enligt min mening är det viktigt att berika barnens erfarenheter och allmänbildning för att i samma veva erbjuda material att omarbeta och vidare utforska med hjälp av fantasin. Dessutom upplever jag att, även om vuxna har en rikare och mera utvecklad fantasi än barn, använder många inte sin fantasi lika flitigt som barnen, som besitter en fattigare reserv men ändå använder den till fullo. Som Vygotskij (1995, s. 20) formulerat det:

”Ju mer ett barn har sett, hört och upplevt, ju mer det vet och har tillägnat sig, ju större mängd verklighetselement det besitter i sin erfarenhet, desto betydelsefullare och produktivare blir dess fantasi vid i övrigt lika förutsättningar.”

Vad vore fantasi utan verklighet? Vygotskij (1995, s.22) menar att fantasin har en viktig funktion i en människas beteende och utveckling och blir ett medel för att vidga hennes erfarenheter. Knutsdotter Olofsson (1992, ss. 72-73) förklarar att verkligheten möter vår kropp och våra sinnen och blir erfarenheter, minnesbilder som struktureras, ordnas och lagras i hjärnan. De blir sedan byggstenar för vår föreställningsförmåga, för lek och fantasi. I sin fantasi använder man tankemässigt gammal kunskap på ett nytt sätt. I fantasin kan man också uppleva händelser, som man aldrig varit med om och lära känna miljöer, som man aldrig besökt. Det är fantasin, som ur berättelser om äventyr långt bort om min erfarenhet, ger mig nya upplevelser och som ger bilder verklighetsprägel - bilder av folk, föremål och miljöer som jag aldrig sett. Fantasin ger bilder och föremål innehåll.

3.1 Varför har barn behov av att använda fantasin?

I lek och skapande sker en omedveten inläring, ett omedvetet klargörande, undersökande och experimenterande. Enligt Knutsdotter Olofsson (1992, s. 80) lär Vygotskij ha sagt att barn är huvudet högre när de leker. Att i lek skaffar de sig kompetens.

Kunskap och livsvisdom har alltid vidareförmedlats i fantasins form. Sagor, liknelser, legender, gudasagor och myter har i alla tider varit människans sätt att försöka förstå livets mysterier. Pedagoger har dragit in verkligheten i fantasins värld och förmänskligat den. Genom fantasin kan man nå verkligheten. Många tror att alla barn kan leka och att fantasin bara finns där. Men för att bli en duktig lekare krävs att man leker och leker. Fantasin behöver också användas och utnyttjas för att flöda. Det fordras en sorts inre frihet för att ge efter för fantasin. Det kan likställas med Csikszentmihályis (2003, s. 87) teori om flow, en befrielse - man glömmer bort sig - man blir ett med leken.

I både lek och skapande står alla möjligheter öppna. Man kommer på okonventionella lösningar och det oväntade kan hända. I leken och skapandet finns kanaler till det omedvetna, det man ännu inte gett ord åt. Förmågan att fantisera gör oss fria. Vi kan tänka oss det som inte är, att saker är annorlunda och då kan vi påverka och förändra. (Knutsdotter Olofsson, 1992, ss. 76-77).

Eftersom tidigare upplevelser kombineras och integreras i fantasin på ett nytt sätt är fantasi nyproduktion. Genom lek återspeglas verkliga livet och dess regler och lagar. Fantasin hjälper barnen att omforma här och nu, så att föreställningar kan förverkligas och händelser

reproduceras. Med fantasins hjälp kan också erfarenheter kombineras på ett nytt sätt i ett dramatiskt skapande. Trots förmågan att leva sig in i leken och uppslukas av den, vet barn vad som är lek och vad som är verklighet. (ibid, 1987, ss. 69-71).

Varför är det viktigt att barn vet skillnaden mellan fantasi och verklighet? I nästa avsnitt kommer fantasin att behandlas ur olika perspektiv.

3.2 Fantasin i dagens teknologiska värld

Knutsdotter Olofsson (1987) förklarar att fantasi och verklighet är ett och samma inom lekens ram men utanför leken är de tydligt skilda åt. Barn har otroligt lätt att gå in i lekramen och ut ur den - om de vill. (s. 69).

Men vad händer om man inte vet skillnaden mellan fantasi och verklighet? Om ett barn skadar sig själv eller andra på grund av att hen till exempel tror att människor har flera liv och kan göra vad som helst - som i de olika datoriserade spel som finns.

Samtidigt som fantasin är en flykt från verkligheten är det viktigt att man lär sig skilja på lek och verklighet, på fantasi och verklighet. Barnen översköls av massmedia med all sorts fantasifigurer, robotar, rymdmänniskor etcetera utan att man signalerar att det är ”fantasi” och inte verklighet. Dessa fantasifigurer är ofta mycket illusoriskt framställda. Vad skall barnen tro? Vad är verklighet? I fantasin är allt möjligt, man kan göra allt och allt är tillåtet. Men i verkligheten är inte allt möjligt och allt är inte tillåtet. Detta är en livsviktig skillnad, som alla måste lära sig. (Knutsdotter Olofsson, 1987, s. 73). Här behövs föräldrarnas uppfostran och diskussion med barnen. Skolans uppgift är också att lyfta fram och betona detta.

I den moderna, teknologiska tiden vi lever sitter barn mest framför tv:n, dator, surfplatta och telefon. De surfar på nätet eller spelar ”färdiga spel”. Allt är på något sätt redan bestämt och barn sitter som zombies och spelar spelets spel. Det finns såklart också bra och lärorika spel, men jag upplever att barn borde använda sig mera av fantasin och skapa sina egna lekar. Genom att använda fantasin och genom att skapa utvecklas människan. När man använder sin kreativitet hålls hjärnan aktiv och man mår bra. Vygotskij (1995, s. 47) menar ”att skapa med hjälp av fantasin ger människan glädje”, och enligt mig vore det synd om barn inte får uppleva denna sorts glädje. Något annat som ger glädje och som väcker känslor är musiken, vilket kommer att diskuteras i nästa kapitel.

4 Musikens och sångens roll i sagostunden

I och med att det praktiska arbete jag gjort är en musiksaga, kommer musiken och sångens roll i sagostunden att behandlas härnäst. Musik och sång är ett väldigt brett område och jag har medvetet valt att lyfta fram endast de väsentliga punkter som berör just detta arbete.

Precis som sagorna har även sången funnits i alla tider och kulturer. Att sjunga är både roligt och hälsosamt. Det sägs att man blir glad av att sjunga och som sångare håller jag absolut med i det påståendet. Forskning visar att det händer många positiva saker när vi sjunger: stressnivån sjunker, immunförsvaret stärks och psyket påverkas så att man känner sig stark och full av energi. Minnet påverkas positivt. Dessutom har sång och musik en viktig social funktion.

Det finns många teorier till varför vi människor sysslar med musik, bland annat följande: musik är ett uttryck för mänsklig kreativitet, den fungerar som socialt klister och är språkets förutsättning. Musik påverkar oss på många sätt, både kroppsligt och känslomässigt. Ofta beskrivs musik som känslornas språk, ett ickeverbalt språk som man inte behöver någon intellektuell mognad för att ta sig till. Vi kan alla bli känslomässigt berörda och njuta av musik, även om vi inte aktivt sysslar med musik. Musiken har också direkt påverkan på kroppen, vilken reagerar på musik på olika sätt vare sig vi är medvetna om det eller inte. Dels kan andning, hjärtfrekvens och stressnivå påverkas av musik, men vi kan också påverkas muskulärt. Vi gungar, stampar takten eller går i puls. (Nivbrant Wedin, 2013, ss. 24, 40-41). Musik påverkar och används för att påverka.

Specialpedagogen och musikvetaren Nicolette van der Leeuw (2013) hänvisar till professorn i musikvetenskap Jon-Roar Björkvold som hävdar att de musikaliska grundelementen, ljud, rörelse och rytm, redan finns före födseln och han förklarar varför den spontana sången är en väsentlig beståndsdel i barnkultur. Björkvold (enligt van der Leeuw) menar att sången, att sjunga, har i stort sett tre funktioner: att skapa kontakt med sig själv och andra, att ge information och att markera identiteten. Eftersom att jag är sångare kan jag än en gång relatera till påståendet, och inte enbart för egen del, men också genom mina iakttagelser av barn som antingen sjungit för sig själv eller deltagit i sångstunder. Ett barn som sjunger för sig självt medan hen leker använder sången för att få ut känslor och tankar - det är ett sätt att elaborera det hen upplevt tidigare eller upplever i stunden - medan flera barn som sjunger tillsammans skapar kontakt med varandra som en grupp samtidigt som de egna personligheterna lyser igenom gruppen, tillsammans men ändå olika individer.

Sången är även bra för läs- och skrivinläringen. När man sjunger tränar man puls, rytm och lyssnande i allmänhet. Man tränar också mönsterförståelse genom att man upprepar olika rytmiska och melodiska mönster. Att sjunga sånger med text tränar bland annat betoning i flerstaviga ord, förståelse av meningsindelning, betoning i mening, rim, allitteration och fonem. (Nivbrant Wedin, 2013, ss. 120-121).

Jag anser att musiken är det lilla extra i en sagostund. Musiken och sången ger berättelsen mera liv och karaktär. Man tar en paus från själva ”läsandet” samtidigt som man håller fast vid det i och med att sångerna brukar vara knutna på något sätt till själva sagan. Inläringen stöds och stärks genom att lägga melodi och musik till en berättelse. I musiken kan man också relatera till de sex dramaelement Heathcote (enligt Granberg, 1996) pratar om, det vill säga stillhet/rörelse, tystnad/ljud och mörker/ljus. Dessa kontraster kan man använda för att förmedla musiken, sången och själva stämningen i musiken. Precis som i storytelling är dessa element ett hjälpmedel att fånga och behålla uppmärksamheten, öka koncentrationen och skapa stämning. I nästa avsnitt behandlas sången och musiken som ett pedagogiskt verktyg. Kan inläringen stödjas med hjälp av sång och musik?

4.1 Inläring med hjälp av musik och sång

Enligt Nivbrant Wedin (2013, s. 24) menar forskaren Aniruddh D. Patel att musiken utvecklas tack vare att människan är kreativ och vill skapa, precis på samma sätt som hen har skapat och utvecklat verktyg under årtusendets lopp. Men hur kan man använda sig av musiken i inläringen?

Forskning visar att genom att aktivt utöva musik förbättras minnet och koncentrationsförmågan. Ljud förstärker minnen och känslor, och människan använder ljud för att komma ihåg saker. Till exempel kan en historisk händelse som blir tonsatt vara lättare att komma ihåg. Om man vill göra hjärnan snabbare och förbättra arbetsminnet så är det lämpligt att börja musicera aktivt. Det är många parametrar som är inblandade när man musicerar. Till exempel vid pianospelandet koordinerar man vänster och höger hand, man försöker komma ihåg rytmer och tonhöjd och kanske läser noter samtidigt. Man måste vara koncentrerad så att det inte blir fel och ifall att man spelar fel får man direkt feedback - man hör att man spelar fel. (Nivbrant Wedin, 2013, ss. 32-33).

Kan man utveckla språket med hjälp av sång och musik? Nivbrant Wedin (2013, ss. 25-27) hänvisar till Stefan Koelsch som menar att det inte finns någon skillnad på aktiviteten i hjärnan när vi sysslar med språk eller med musik. Musik stöder språket på många punkter. När man tittar på bilder på hjärnan ser man att musik tänder och aktiverar flera områden i hjärnan än något annan stimulus vi känner till. Det är som om hela hjärnan "brinner" när vi lyssnar på musik. Hjärnan bearbetar språk och musik på samma sätt.

Nivbrant Wedin (ibid, s. 28) menar att kroppsspråket, det vill säga all ickeverbal kommunikation, utgör mer än 50 % av kommunikationen. Kroppsspråket består av tonfall, tonhöjd, dynamik, tempo, rytm, accenter, rörelse, ögonkontakt och mimik och så mycket som 80-90 % av vår kommunikation är ickeverbal. Enligt detta synsätt består språket till 50 % av dans och teater, 40 % av musik och resterande 10 % av själva orden, vilket vi redan hunnit bekanta oss med i kapitel 2.3 där Maltén påstod att cirka 55 % av en berättelse förmedlas genom kroppsspråket och 38 % av genom röstens tonläge. Man lyssnar alltså både auditivt och visuellt vid muntlig berättande. Det verkar inte alls långsökt att vi använder musiken för att utveckla språket.

Jag anser att ovanstående påstående stämmer. Enligt mig, det jag upplevt själv och det jag iakttagit hos några andra, förstärker musik och drama inläringen. Om man skall lära sig en sångtext är det lättare att komma ihåg texten genom sångmelodin än att enbart memorera texten. Dessvärre blir det svårt att senare berätta texten utan att sjunga melodin eftersom text och melodi är starkt kopplade till varandra. Vissa människor menar att de har lättare att koncentrera sig om de har på musiken i bakgrunden medan de studerar inför något prov eller bara gör skoluppgifter. Slutligen, när man lyssnar på en föreläsning, är det lättare att förstå och komma ihåg innehållet om den som föreläser använder kroppen än om hen enbart sitter och tittar ner på sina anteckningar. Det jag försöker säga är att jag tror på att musiken och kroppsspråket stöder inläringen och utvecklingen av språket men även minnet.

Hjärnan utvecklas av musik. De forskare som tittat på hjärnan och musiken ser starka samband mellan flera områden. När vi sjunger eller spelar en melodi på ett instrument aktiveras många olika centra i hjärnan. (Nivbrant Wedin, 2013). Men kan musik hjälpa barn i deras språkutveckling?

Enligt Eva Nivbrant Wedin (2013, ss. 36-37) har musik många positiva effekter för inläring och språkets utveckling. Hon skriver på följande sätt:

”(...) Förvisso kommer många barn att klara av språket utmärkt utan aktivt musicerande, men musik kan vara en bra hjälp, speciellt för barn med språksvårigheter eller dyslexi. Det aktiva musicerandet och att lära sig ny musik ger allra bäst effekt. Sysslar man dagligen med att musicera förbättrar man sitt arbetsminne betydligt. Dessutom stärks den kognitiva förmågan, den kreativa utvecklingen och förmågan till social lyhördhet. Vid musikinlärning engageras många sinnen och det är mycket information att hålla i minnet. Detta ställer höga krav på hjärnan. Daglig övning med musikaliska lekar som arbetar uppmärksamhet, uthållighet, nyfikenhet, känslor och socialt befrämjande mål har stora positiva effekter.”

Man kan dra slutsatsen att musik och sång stöder inlärningen och även utvecklingen av språk. Musik och sång är kopplade till själva språket som på något sätt går hand i hand. Musikens och sångens roll i sagostunden är alltså ett extra verktyg för att lära, förstå och utveckla sagans innehåll och förstärka lärandemålen. Vi kan redan här dra en slutsats om att musiksagor är väldigt bra verktyg för att, på ett roligt och avslappnad sätt, förstå och lära sig olika saker. I nästa kapitel kommer jag att beskriva processen bakom musiksagan *Skattjakten* och hur den färdiga produkten ser ut idag.

5 Från fantasi till produkt- processen av det praktiska arbetet

Hur föddes musiksagan *Skattjakten*? Vilken vision fanns i början och har den förändrats under processens gång? Hur gick jag till väga när musiken komponerades och vad bidrar musiken med till sagan? I detta kapitel behandlas sagan och musiken var för sig och slutligen sammanfattas den färdiga produkten.

5.1 Idén föds

Idén föddes när jag komponerade sången *Draken Greger* som en del av mina studier. Samtidigt som sången utvecklades dök draken upp framför mig. Texten kom samtidigt som melodin, men jag visste inte riktigt vem denna drake var. Till vem sjunger han? Varför ändrar textens innehåll dramatiskt i mitten av sången? Och vad händer under de olika mellanspelen? Så småningom var draken inte ensam länge. Han fick sällskap av några barn.

Till en början såg jag sagan som en musikal. Jag föreställde mig röken och den skrämmande stämningen när draken Greger kommer fram ur skuggorna till tonerna av en mäktig melodi. Jag såg hur Sebastian, huvudkaraktären, dansar runt med sin tecknade båt till de harmoniska och drömmande toner av *Resan* medan en dämpad ljusstråle i djupblå nyans lyser upp scenen. När jag senare skrivit andra sånger kopplade jag dem direkt till musikalsammanhang. Men för att framföra en musikal behövs ett manus och just därför började jag ändra den påbörjade berättelsen till manusformat.

Innan *Skattjakten* slutligen blev en musiksaga har tanken funnits om att presentera berättelsen, produkten, i bokformat eller som ett manus. I och med att jag ville skriva detaljrikt passade inte manusförslaget min önskan och en bok skulle ha blivit för lång. En kortare musiksaga blev det bästa alternativet för just detta projekt men, innan det slutliga resultatet, har allt material hunnit bli justerat oräkneliga gånger. Både sagan och musiken är en produkt av min egen fantasi och kreativa skapande och med det aspirerar jag till att inspirera andra att använda sig av sin fantasi. Nedan följer beskrivningen av hur *Skattjakten* blev just den musiksaga den är idag.

5.2 Att skriva en saga

I detta avsnitt beskrivs processen att skriva min saga. Sagans huvudkaraktär är 11-åriga Sebastian som är beroende av sin telefon och dator. Han blir väldigt aggressiv när han spelar olika dataspel och, förutom teckning och bildkonst, visar han inget intresse och engagemang i skolan.

Sebastians situation kan relateras till diskussionen i kapitel 3.2, i vilket behandlas olika tankar kring den teknologiska tid vi lever i och hur barn är fastklistrade vid sina mobiltelefoner, tv, dator eller surfplatta. Senare i samma kapitel förklaras det positiva kring användningen av fantasin och skapandet av egna lekar, vilket resulterar i en utveckling hos den kreativa och skapande människan. Hjärnan hålls aktiv och man mår bra när man använder sin kreativitet och det får vi uppleva genom Sebastians resa i fantasins värld. När Sebastians föräldrar fått nog av hans beteende, konfiskeras både hans dator och telefon. I brist på annat börjar Sebastian rita. Med hjälp av sina syskon, föräldrar och grannar skapar han ett spännande äventyr som inkluderar både pirater och skatter, men även en häxa, ett lejon och en drake.

Berättelsen följer det mönster som vi tidigare bekantat oss med i kapitel två. I den korta inledningen presenteras huvudfiguren Sebastian och man får en inblick av vad sagan handlar om. Senare lär man känna hans syskon och ganska snabbt in i berättelsen får vi veta huvudhändelsen, det vill säga att Sebastians vill leka skattjakt. Små bråk mellan syskonen händer genom berättelsens gång men mot slutet av sagan inträffar den mest dramatiska händelsen då Sebastian tänker ge upp hela skattjakten. Tack vare en hjälpande figur och lite återhämtning från det största bråket fortsätter resan mot piraternas hamn. Man skulle kunna tro att sagan tar slut då karaktärerna kommer fram till skattkartans slutdestination, men för att göra berättelsen mera spännande har jag valt att inte låta barnen hitta skatten just på det ställe man gissade att skatten skulle finnas. Barnen hinner bli besvikna på hela skattjakten men en oväntad vändning, just före sagans slut, för med sig ett lyckligt slut.

Som vi tidigare såg i kapitel två, innehåller oftast sagor motsatser som till exempel hot och trygghet, fara och harmoni. Det kan finnas ondska, våld och förtryck samtidigt som en trygghet och visshet om att det hela bara är en saga. *Skattjakten* innehåller liknande element. Läsaren/lyssnaren förstår att karaktärerna, även om de lever sig in i leken, ser allt med fantasins ögon och även känner känslor som är associerade till leken, vet mycket väl att det hela är på låtsad.

En viktig sak för mig har varit att presentera karaktärernas olika personligheter för att ge lyssnarna möjligheten att känna igen sig i någon av dem. En annan sak har varit att koppla händelser till något som tidigare hänt i berättelsen. Ett exempel är drakar. När tvillingarna Marco och Mario först blir introducerade leker de med sina dinosaurier, som de tror är drakar. Mario tar med sin drake på resan och när syskonen möter en häxa kommer återigen draken in i bilden. Mario plockar upp den från sin rygsäck och leker med den medan han äter kexen häxan bjöd på. Efter mellanmålet går syskonen in i den förtrollade skogen som är full av faror och där märker Mario att han glömt sin drake hos häxan. Det blir bråk mellan syskonen och Mario gråter efter sin leksak och då dyker draken Greger in i bilden. Sagor som innehåller element som följer med under hela berättelsen tycker jag är roliga och därför följer *Skattjakten* den principen. Även katten Bert är en figur som kommer fram flera gånger under berättelsens gång.

Jag hade inte allting klart för mig när jag började skriva. Jag visste ungefär i vilken riktning sagan skulle gå och antecknade kort höjdpunkterna i varje kapitel. Detaljerna kom i samband med skrivandet. Jag antar att det är ungefär lika för alla som skriver en saga, en sångtext eller vad som helst: det finns en grundidé som man utgår ifrån och bygger på efterhand. När man går tillbaka hamnar man eventuellt att ändra någon del eller att ta bort den helt och hållet. Det kan vara svårt men ibland måste man helt enkelt ”kill your darlings”.

Jag har tagit många idéer från de lekar jag och mina syskon lekte som barn. Man kan nästan säga att det mesta är taget från min barndom men har sedan blivit omarbetad för att passa bättre sagans karaktär.

När jag började skriva berättelsen kom texten lätt. Jag skrev fyra kapitel ganska snabbt och var nöjd. Men sen tog jag några dagars paus och efter det var det svårt att fortsätta skriva. Emellanåt var jag inte alls inspirerad men ansträngde mig för att skriva någonting i alla fall. På grund av att jag tagit flera långa pauser mellan skrivsessionerna tog det cirka sju månader innan jag lyckades få sagan klar. Trots detta är jag glad, jag tror nämligen att den inte skulle ha blivit samma saga som den är idag ifall jag skulle ha skrivit den på kortare tid. Under de sju månader har jag påverkats av olika saker som bidragit till dagens resultat. I sista skede av skrivprocessen ändrade jag inledningen helt och hållet och många andra delar fick falla bort. Kanske hade jag inte gjort likadant om jag till exempel skrivit färdig på våren istället på hösten.

Bland de idéer som fick falla bort finns bland annat en lärare och en special-/stödclass. I

den första versionen av sagan började allt i ett klassrum. Man fick träffa en nedstämd Sebastian som har svårt att förstå matematik. I den versionen fanns en lärare och specialklass eller stödperson kom på tal för att hjälpa Sebastian med skolan. Tanken med specialklassen var att försöka minska mobbningen genom att visa att, även om man har svårt att förstå och lära sig saker, är man lika värd som alla andra. Sebastian är sårbar i och med att han har det svårt i skolan, men han är också en hjälte för att han använder sig av det han är bra på, det vill säga teckning och kreativitet - här skapas äventyret. Klassrumscenen fanns både i början och i mitten av sagan och skulle eventuellt ha funnits även i slutet. Hela den idén var lite för långsökt och passade sist och slutligen inte sagans plot.

Klassrummet och läraren fick inte vara med länge. Jag ville göra historien enkel och inte ha med alltför många karaktärer så mamman, som redan från början var tänkt som en viktig karaktär, fick ta över lärarens plats och agera som det huvudsakliga vuxna stödet åt Sebastian. Det som också fick mig att ändra/lägga till saker var att jag hittade en del gamla anteckningar i sista minuten och de många glömda idéerna gav en bättre och mer resonabel röd tråd till sagan.

Det var väldigt svårt att hitta ett bra slut men till sist lyckades jag. Tidigare i detta arbete skrev jag att fantasin inte kan tvingas fram, men på något sätt lyckades jag tvinga fram de sista två kapitlen och även få moralen av sagan inbakat i de sista raderna. Här kan jag relatera tvånget till Werner (1996, s. 37, 75, 80-81) och hans teori om att ge aktiviteten kravlösa fem minuter för att sedan upptäcka hur den satte igång tankeprocessen.

I den teoretiska bakgrundsteckningen hänvisades till Granberg (1996, s. 26) som framhåller att sagor som riktar sig till de minsta barnen inte får vara för långa och inte innehålla många detaljer. Man skall använda ett lätt och konkret språk eftersom barnen kan tappa intresse och koncentration om en saga blir för svår att greppa tag i. I *Skattjakten* använder jag mig av lätt och vardaglig språk. Jag vill påstå att längden och språket jag använt lämpar sig till den åldersgrupp jag valt att skriva för, det vill säga barn i lågstadieålder. På grund av längden passar kanske inte sagan till riktigt små barn. Om man ändå vill använda sig av materialet, finns möjligheten att korta ner sagan eller berätta ett eller några kapitel åt gången. På så sätt förlängs åhörarnas upplevelse till flera sagostunder och man kan arbeta en längre period kring ämnet som sagan behandlar.

Tanken med sagan är förstås att den skall berättas! Som vi läste i kapitel två hör sagor och storytelling ihop, den ena finns inte utan den andra. I kapitel två diskuteras även vikten med att kunna berätta en saga eller historia på ett bra sätt. För att på ett bra sätt kunna förmedla sagan *Skattjakten*, eller vilken saga som helst, måste berättaren först bekanta sig med texten och leva sig in i historien. Vi har konstaterat att en bra berättare får lyssnarna att se det orden beskriver. De sex dramaelement som Heathcote (enligt Granberg, 1996) listad fram är kontraster som man kan använda sig av för att förmedla texten på ett trovärdigt sätt. Elementen kan ses som hjälpmedel för att fånga och behålla uppmärksamheten, öka koncentrationen och skapa stämning. Det stämmer att storytelling är ett kraftfullt verktyg och om man använder verktyget rätt har man stora möjligheter att lyckas få fram budskapet på ett bra sätt, och förhoppningsvis också förmedla lärdom till lyssnarna.

Man kan även använda sig av ljudeffekter för att göra en saga ytterligare intressant. Om berättaren känner för det kan han eller hon göra valfria effekter med rösten eller föremål. Berättaren får gärna ge karaktärerna olika röster och när syskonen diskuterar eller bråkar med varandra är det viktigt att göra det trovärdigt. Alla olika känslor skall komma fram. *Skattjakten* har redan en hel del effekter i musiken som skapar olika stämningar beroende på situation. Till följande kommer en kort beskrivning av musiken vid sidan om sammanfattningen av processen att skriva själva musiken.

5.3 Att skriva musik till en saga

Som jag nämnde tidigare var själva musiken början till allt. *Draken Greger* fick liv och genom honom resten av sagan. Sagan består av följande sex sånger: *Resan*, *Berts sång*, *Krokodilernas träsk*, *Häxans tema*, *Draken Greger* och *Piratens skepp*.

Resan, som är huvudteman för hela sagan, och *Häxans tema* är båda instrumentala sånger, det vill säga utan sångtext. Alla sex sånger är huvudsakligen komponerade för piano och sång. Två undantag är *Piratens skepp*, som även innehåller en trumma, och *Häxans tema* som sticker ut från de andra sångerna i och med att den är skriven för klockspel och marimba. Sångerna är väldigt korta, men det finns möjlighet att göra längre versioner. Den kortaste sången, på bara en minut, är *Berts sång* medan *Draken Greger*, nästan tre och en halv minuter lång, är den längsta sången. Eftersom sångerna riktar sig till barn har jag medvetet valt att inte skriva långa symfonier utan istället kortare sånger.

Sångernas stil är väldigt lika och man hör att det är samma person som skrivit materialet. De flesta sånger går i moll och har en melankolisk stämma. *Berts sång*, som går i Dm, är kanske den mest muntra sången i och med att den har ett snabbt tempo. *Resan*, med sina maj7 ackord, har en svävande och drömande känsla och, även om tempot är långsamt och några moll ackord smyger fram, har stycket kanske den gladaste melodin bland alla sånger.

När jag skriver musik hittar jag vanligtvis på både text och melodi samtidigt. På det sättet har jag även jobbat med musiksagans sånger. Den enda sången som har varit lite problematisk var *Berts sång*. Melodin kom till mig för länge sedan men med en annan text och, eftersom att melodin var så starkt kopplad till den gamla texten, har det varit svårt att i ett senare skede skriva en ny passande text. Även om jag visste vad texten skulle handla om var det inte lätt att matcha den med melodin.

Jag har använt mig av flera gamla idéer som aldrig tidigare blivit till ordentliga sånger. Ett bra exempel är *Piratens skepp*. Denna melankoliska melodi komponerade jag som 11-åring och det är väldigt roligt att melodislingan kunde användas i detta sammanhang och äntligen få en mening med sin existens. Resten av piratsången var en påbörjad kärlekssång som istället fick bli beskrivningen av den hemska och farliga piraten Kapten Ärr. Det är svårt att förklara hur jag fick idén att lägga ihop de två påbörjade sånger och förvandla dem till *Piratens skepp*. Som en blixtnöje från klar himmel kom idén till mig och jag tog tag i den, formade den, lade till en trumma och en lagom skrämmande text och sången fick liv. Idén med trumman fick jag från de många piratfilmer jag sett. Oftast, i scener där pirater skall hängas, brukar någon spela marscherande rytmer på en eller flera trummor. Jag lade en statisk trumrytm i kontrast med den vackra melodin i sångens intro, och den mäktiga stämningen sången fick, kan mycket väl passa i en hängningsscen i nästa *Pirates of the Caribbean* film.

Med alla sånger har jag utgått från en grundidé och sedan provat olika saker, möjligheter. Det som passade fick vara kvar med det som inte passade fick falla bort. Med det menar jag rytmer, ackord, harmonier och framför allt själva stämningen i sången. Jag har lagt otaliga timmar på att justera melodier, längd på toner, ackordföljder, dynamikändringar och text. Sångerna har fått liv. Jag tror dock att även om sångerna nu finns svart på vitt, kommer de att utvecklas vidare i framtiden. För denna produkt upplever jag att musiken fungerar bra som den är nu. Men vi skall inte bortse från att en sak alltid kan bli bättre. Om musiken kommer att spelas in i eller om *Skattjakten* sätts upp som en produktion kan

sångerna och musiken, som nu är ganska enkla i sin uppbyggnad, enligt behov arrangeras om för en mindre orkester och kör. Detta betyder att flera element kommer sättas till för att stärka sångerna.

Jag har medvetet gjort olika versioner på *Draken Greger* och *Piratens skepp*. *Draken Greger* har tre versioner med olika svårighetsgrader att välja mellan beroende på resurser och musikalisk kunskap. Originalversionen består av en lite mera avancerad intro och i den versionen finns också en fyrstämmig kör. Version två har fortfarande ett långt intro men ingen kör medan version tre, den sista och enklaste versionen, också är utan körstämmor och har dessutom ett kortare intro där de svåra passagerna blivit borttagna. Man får ändå fram lite av den skrämmande känslan som det var tänkt att originalintrot skulle skapa: mystiskt, farligt och skrämmande, känslan att någonting närmar sig och slutligen, med ett ”pang!”, kommer draken in i bilden. Även originalversionen av *Piratens skepp* innehåller stämmor, denna gång bara tre, varav ena stämman blir till solosång. I den andra, och kanske enklare versionen, finns bara en melodistämman som är en blandning av de olika delar som originalets tre stämmor sjunger.

Tonläget i alla sånger är någonstans i mitten, inte för lågt och inte för högt och borde passa barns röster. Jag har dock inte provat sångerna på barn så det finns en risk att kompositionerna kan vara i fel tonart. Som tur är kan man transponera och förhoppningsvis hitta en mera passande tonart.

Till näst följer en sammanfattning av den färdiga produkten och hur jag tänkt mig att den skall användas.

5.4 Den färdiga produkten

Till den färdiga produkten hör följande delar: en saga, själva skattkartan i form av sagans pärm, sex musikinslag och anvisningar till när och hur man skall använda sig av sångerna. Sagan riktar sig till barn i ålder sex till tretton år. Men som jag nämnde tidigare i texten, önskar jag att både barn och vuxna i alla åldrar ska få ta del av denna saga, så åldern spelar sist och slutligen ingen roll, så länge intresset för fantasifyllda sagor finns.

Idén med *Skattjakten* är att någon fungerar som berättare och att den tillhörande musiken används i de angivna scenerna. Man får, om man vill, använda sig av bilder eller dockor

för att presentera sagans olika karaktärer, men huvudsaken är att åhörarna själva skall få möjligheten att i sitt huvud framställa historien de hör.

Sagan är 14 (A4) sidor lång, består av en inledning, tolv kapitel och en avslutning och är skriven på ett lätt vardagligt språk. När huvudkaraktären Sebastian förlorar sina tekniska prylar kommer han på idén att rita en skattkarta och går senare på skattjakt med sina syskon. Föräldrarna och några grannar hjälper till för att göra äventyret ännu verkligare. På vägen möter de snälla, farliga och skrämmande karaktärer men trots motgångar, bråk och tårar lyckas Sebastian och hans syskon hitta skatten till sist.

Av de sex sånger som hör till sagan är två instrumentala och sångens titel dyker upp i berättelsen på de ställen där musiken är inplanerad att spelas. Nedan följer en kort beskrivning av varje sång.

Resan agerar som huvudmelodi för hela sagan, en melodi som dyker upp upprepade gånger under berättelsens gång. Sången bygger huvudsakligen på maj7 ackord som ger en svävande och drömmande känsla. *Resan* är en väldigt fin sång fylld med lycka, hopp, förtvivlan och även rädsla, alla olika känslor man kan känna när man är på en resa mot det okända. Stycket spelas på pianot och svårighetsgraden är medium svår.

Berts sång är en lätt och skojig sång. Den handlar om lejonet Bert som levt som cirkuslejon i många år. Han sjunger om det hemska livet på cirkusen och att han en dag lyckades fly. Nu skall han gå hem till sin mamma. Sången går i Dm men på grund av det snabba tempot, lätta känslan i melodin och det positiva budskapet i texten är sången väldigt munter. Sången spelas på pianot och svårighetsgraden är lätt.

Krokodilernas träsk börjar med ett farligt intro som följs av en marscherande och mäktig melodi. Sångens karaktär är farlig och skrämmande men likaväl underhållande. Den låter som en typisk ”villain song”, eller skurksång, från en Disney film. Krokodilen är en skurk som i början låtsas vara en gentleman och melodin passar karaktären väldigt bra. Vissa delar av texten pratas med andra skall sjungas, på det sättet är sången lite annorlunda från de andra. Sången spelas på piano med shuffle feeling och svårighetsgraden är medium svår.

Häxans tema är en instrumentalsång med lätt, men mystisk, stämning. Häxan är liten och snäll men också finurlig och man måste vara på sin vakt. Sången är skör som den gamla häxans ben, men dold bland de lätta höga toner i melodin finns mörkare ackord, som ger sången en känsla av mystik och magi. Stycket är skrivet för klockspel och marimba och är

rytmbaserad. Svårighetsgraden växlar mellan lätt och medium svår. Om man inte har tillgång till klockspel och marimba kan man spela marimbas del på pianot och klockspelet på något annat instrument med hög klang. Annars kan man spela allt på pianot vilket kräver fyra händer, det vill säga två personer, en som spelar marimbas låga register och en som spelar klockspelets melodi mellan andra och tredje oktaven.

Draken Greger består också av ett farligt intro som bygger upp till skrämmande ackord följda av förväntan. Då draken börjar sjunga får sången en ny karaktär. Den är fortfarande farlig men medan draken sjunger om hur stor och stark han är och att han äter kött av både människor och djur, är det underliggande pianokompet lätt och roligt vilket skapar en intressant kontrast till textens innebörd. När refrängen kommer, blir sången större, och draken sjunger ut i all sin mäktighet. I mitten av sången ändrar stämningen igen och när tredje och sista versen börjar höjs tonarten och draken visar en ny sida av sig själv - snäll och hjälpsam. Med denna oväntade vändning förklaras också varför musiken är munter och lätt i kontrast med den mörkare texten som fanns i början av sången. Draken vill sist och slutligen vara kompis med barnen och hjälper dem vidare med skattjakten. Svårighetsgraden är svår i introt men väldigt lätt i vers och refräng. Det finns tre olika versioner att välja mellan, beroende på om man vill spela introt eller inte. Dessutom består originalversionen av en fyrstämmigt kör. Beroende på resurser och vem som skall framföra sången kan man välja mellan dessa tre versioner. Sången ackompanjeras på pianot som spelar i shuffle feeling.

Piratens skepp speglar mystiken och charmen som döljer sig i det okända. Harmonierna i sången framställer dimman över det mörka vattnet och trumman, med sin marschrytm, ger liv åt piraterna. Sången börjar med en hög och melodiös stämma som får sällskap av trummans statiska rytm. Stämman övergår till en ny klang som växlar mellan piano - forte - piano och skapar känslan av ett skepp som gungar fram och tillbaka i vågornas rytm. Sångtexten är kort med tydligt budskap: akta er för den farliga piraten. Texten är inte det viktigaste i denna sång, utan bara ett hjälpmedel för att förstärka känslan av fruktan och mystik. Det finns två versionen av denna sång. Den ena består av tre stämmor fram tills den lägsta stämman börjar sjunga texten. De resterande två stämmor fyller ut sången. Den andra version består av en stämma som sjunger en blandning av de tre stämmornas melodier och sedan också texten. Den versionen är en one man show. Beroende på resurser och vem som skall framföra sången kan man välja mellan dessa två versioner. Sången spelas på piano och en virveltrumma eller liknande behövs för att spela trumrytmen. Svårighetsgraden är medium svår.

Produkten är tänkt som en musiksaga men kan även arrangeras som teaterföreställning och tack vare musiken även bli till en kort musikal. Möjligheterna är många! Mest av allt önskar jag att *Skattjakten* skall fungera som ett inslag för pedagoger och andra människor som jobbar med barn. Den kan ses som en idé, ett förslag på att man kan använda sig av musiksagor i undervisningen.

6 Slutdiskussion

I detta kapitel reflekterar jag kritiskt kring *Skattjakten* som produkt och förklarar den pedagogiska nyttan med att använda sig av musiksagor som didaktiska verktyg samtidigt som forskningsfrågorna blir besvarade. I kapitel 6.3 kommer några tankar kring fortsatt forskning att lyftas fram och slutligen avslutas hela arbetet med en reflektion av vad jag kommit till insikt om genom forskningen och processen av detta arbete.

6.1 Musiksagan *Skattjakten*- ett pedagogiskt verktyg

Syftet med detta arbete har dels varit att beskriva processen att skriva en musiksaga, dels beskriva och diskutera den pedagogiska nyttan med sagan, musiken och fantasin som didaktiska verktyg i undervisningen. Jag upplever att produkten blev bra med tanken på att *Skattjakten* är den första riktiga sagan jag skrivit. Det går en röd tråd genom hela berättelsen och man lär känna de olika personligheter som huvudkaraktärerna har. Syskonens dialoger och bråk ger karaktärerna en realistisk bild och man kan känna igen sig i någon av personligheterna.

I och med att jag utbildar mig till musikpedagog är det extra viktigt att produkten har en tydlig pedagogisk nytta. Nedan följer en diskussion kring den pedagogiska nyttan utgående från elementen i musiksagan; musiken och berättelsen.

Musiken

Musik fungerar som grädde på tårtan för sagorna och de flesta tycker om musik. I sagostunden är musiken ett extra verktyg för att lära, förstå och utveckla sagans innehåll och förstärka lärandemålen. Musiken, och framför allt sången, stärker språket, minnet,

koncentrationsförmågan och ger välbefinnande. En musiksaga består av musik och en berättelse, en bra kombination av två utmärkta pedagogiska verktyg.

Till sagan hör nu sex stycken musikinslag men det finns rum för flera. Alla karaktärer och olika scenario kan få en egen sång eller melodi. Som jag nämnde tidigare i arbetet, är musiken som grädde på tårtan och flera musikinslag i *Skattjakten* skulle ge, förutom glädjen av mera musik och sång, också en andningspaus åt lyssnandet av texten och istället öppna andra sinnen genom musiken, och eventuellt genom att sjunga och spela instrument. Jag kommer troligtvis att komponera mera musik till denna saga, men i ett senare skede. En viktig sak jag måste göra är att försäkra mig om att tonarterna är barnvänliga. Nästa steg blir att introducera materialet till en barnkör eller en musikklass för att kunna sjunga igenom materialet och, om så behövs, sedan göra eventuella ändringar i musiken.

Berättelsen

Själva berättandet av en saga är väldigt viktigt. Man måste leva sig in i berättelsen och kunna framföra sagor på ett sätt som fångar och behåller lyssnarnas uppmärksamhet.

Med sagornas hjälp förvandlas en annars tråkig lektion till intressant och om man också använder rösten och kroppen görs den spännande och levande! När man undervisar med hjälp av en berättelse har man möjligheten att förmedla instruktioner på både ett direkt och ett indirekt sätt. Att lära sig blir roligare när historier är inblandade. Genom en historia kan åhörarna aktiveras med att ställa frågor och kanske också starta en konversation. Det finns oändliga möjligheter att undervisa vad som helst genom berättelser. När man lyssnar till sagor aktiveras fantasin för att kunna visualisera sagan framför sig. Förmågan att lyssna förstärks. Man får förståelse för språkets klang och rytm och då utvecklas språket. Ordförrådet vidgas.

Efter att ha analyserat musiksagans olika element har jag kommit fram till den slutsatsen att musiksagor är utmärkta pedagogiska redskap som ger oändliga möjligheter att undervisa vad som helst på ett roligt sätt. Musiksagor förmedlar kunskap, utvecklar språket, tränar koncentrationen, väcker intressen, fungerar som kulturbärare, stärker gruppkänslan, är empatigrundande och eggjar fantasin. Musiken och sången hjälper till vid inläringen och stärker minnet och språket. Musik väcker känslor och ger mera liv åt en berättelse.

Andra fördelar

Andra fördelar med att använda sig av sagor som pedagogiskt verktyg är att sagor förbättrar skrivförmågan, utvecklar läsförmågan och ökar intresset för att läsa, förbättrar tänkandets kritiska och kreativa färdigheter, ger näring åt barns intuitiva sida, hjälper barn att se litteratur som en spegel av mänsklig erfarenhet, hjälper dem att förstå egna men även andras kulturarv och slutligen tillåter sagor barn att integrera med vuxna på en personlig nivå.

Alla borde få uppleva sagor men idag går många ofta miste om det. Sagor är fyllda av budskap och symboler, de skapar igenkänning och hjälper att lösa problem under uppväxten. Barn tycker om sagor och genom dem får ta en paus från verkligheten och drömma sig bort till allt möjligt - låt barnen ta del av sagorna! Att lyssna till en saga frigör kreativiteten medan till exempel tv begränsar. Barn har livligt fantasi - låt dem använda den. Om tiden inte räcker till för att berätta sagor - få den att räcka till - för att sagostunden är otroligt givande för barnen. Detta har även Einstein poängterat:

"Om du vill att dina barn ska bli kloka, läs sagor för dem. Om du vill att dina barn ska bli ännu klokare, läs fler sagor för dem." - Albert Einstein

Jag ställde följande forskningsfrågor:

1. Hur kan man främja barnens fantasi och eget skapande genom en musiksaga?
2. Varför använda sig av musiksagor som pedagogisk verktyg?

Frågorna kan besvaras på följande sätt:

1. Man kan främja barnens fantasi och eget skapande genom en musiksaga. En saga väcker känslor, nya tankar. Genom en saga väcks fantasin och man blir ivrigt att själv skapa och uppleva olika äventyr, vare sig de utspelar sig i ens eget huvud eller om man lever ut dem. Musiken och sagan är bara två av de många hjälpmedel man kan använda sig av för att främja fantasin och aktivera kreativiteten.

2. Man lär sig mycket av att lyssna på berättelser, speciellt de riktigt gamla sagorna med sina tydliga moraler. Det som är tacksamt med sagor är att man kan förmedla många olika budskap genom dem, både dolda och klara budskap. Lyssnaren kan dessutom själv tolka sagans innehåll. Sagor är lätta att ta till sig och man kan undervisa allt möjligt genom en

saga; från matematik till musik, det finns inga gränser och just därför kan man använda musiksagor som pedagogisk verktyg. Sagan och fantasin är nyckeln till framgången.

Jag anser att min produkt motsvarar den pedagogiska nyttan jag lyfter fram. Sagan är lätt att ta till sig och musiken ger finare färger till berättelsen. Budskapet om att ta lite avstånd från teknologin och istället skapa något eget kommer tydligt fram som en röd tråd genom hela sagan. Den fantasivärld som karaktärerna skapat åt sig kan locka lyssnarna att själva använda sin kreativitet och skapa egna lekar utgående från de egna behov och intressen.

6.2 Fortsatt forskning

Under forskningen av den teoretiska delen har jag läst många intressanta texter och böcker. Varje element av musiksagan har så många lärorika aspekter och man skulle kunna forska om sagan, musikens betydelse i sagostunden/musiksagor och fantasin var för sig. Jag kommer definitivt att läsa vidare kring dessa teman och skaffa djupare kunskap inom ämnet musiksaga.

Att spela in musiken och på så sätt ha en skiva som tillhör boken/sagan är någonting jag troligtvis kommer att göra i framtiden. Skivan skulle underlätta för de pedagoger som väljer att använda *Skattjakten* i sin undervisning. I och med att de då bara behöver trycka på play-knappen istället för att själva spela piano eller gitarr kan de pedagoger som känner sig osäkra att spela instrument eller sjunga, lägga mera energi på själva sagoberättandet.

6.3 Avslutning

Det har varit en lärorik erfarenhet att jobba med detta arbete. Jag har skapat mig en god grund och känner att jag har utvecklat min kunskap för att skriva flera sagor. Genom detta arbete har jag fått en djupare förståelse för sagan som pedagogiskt verktyg och även vikten av att använda fantasin. Sagor behövs för alla och de främjar fantasin och det egna skapandet. Att skapa håller hjärnan aktiv och vaken; människans hjärna är skapad för att skapa. Skrivprocessen har varit en lång resa, både rolig och tung. Även om jag emellanåt känt mig vilsen, hittade jag skatten till sist och kunde fullända berättelsen. Livet är en lång resa fylld med sökande men man får inte ge upp. Genom denna resa har jag lärt mig att,

oberoende hur länge det tar och hur tungt och jobbigt det än känns, hittar man skatten till sist.

Avslutningsvis vill jag uppmuntra alla som jobbar med barn och ungdomar att hjälpa dem att ta lite avstånd från denna teknologiska värld vi lever i. Försök istället stimulera barns fantasi genom berättelser och musik och uppmana barnen att skapa egna historier och sånger istället för att handskas med teknologiska prylar. Gräv fram fantasin, hitta det skapande barnet som ju finns inom var och en av oss och, genom detta skapande, utveckla oss själva och de skatter vi besitter.

Jag vill avsluta detta examensarbete med ett utdrag ur min musiksaga och hoppas att du med öronen ser och med kroppen upplever den glädje som man kan känna när man nått målet. Ur musiksagan *Skattjakten* av Rachele Greco (2017, s. 13):

”Är det på riktigt piratens skatt?” frågar Amanda nyfiket.

”Det finns bara ett sätt att få reda på saken.” flinar Sebastian och öppnar kistan.

I ljuset av ficklamporna glimmar guldmynt i olika storlekar. Vilken syn! Barnen hoppar upp och ner av glädje och kramar om varandra. De har hittat skatten!

Källförteckning

Bettelheim, B. 1975, 1976. *Sagens förtrollade värld*. Okänt förlag

Björkvold, J. R. 2013 *Music one 2 five*. (Online)

<http://www.musicone2five.se/sv/utveckling.html> (Hämtad: 09.10.2017).

Collins, R. & Cooper, P. J. 1997. *The power of storytelling*. Manchester: Allyn & Bacon.

Csikszentmihályi, M. 2003. *Flow: Den optimala upplevelsens psykologi*. Stockholm: Natur & Kultur.

Forssman, S. 2015. *Läsa sagor för barnen*. (Online)

<https://prezi.com/hwq5q75pvtkl/lasa-sagor-for-barnen/> (Hämtad: 05.10.2017).

Granberg, A. 1996. *Småbarns sagostund*. Falköping: Liber.

Granquist, C. 2017. *Fem tillfällen då du bör använda storytelling*. (Online)

<https://ceciliagranquist.se/5-tillfallen-da-du-bor-anvanda-storytelling/> (Hämtad: 18.03.2018).

Knutsdotter Olofsson, B. 1987. *Lek för livet*. Stockholm: HLS.

Knutsdotter Olofsson, B. 1992. *I lekens värld*. Almqvist & Wiksell.

Nivbrant Wedin, E. 2013. *Utveckla språket med musik*. Hestra: Isaberg.

Rasmussen, T. 1978. *Lekens betydelse*. Born og unge.

Vygotskij, L. S. 1995. *Fantasi och kreativitet i barndomen*. Göteborg: Daidalos.

Werner, K. 1996. *Effortless mastery: Liberating the Master Musician Within*. New Albany: James Aebersold Jazz.